

Noé apprend à s'habiller



Chers parents,

Chez VTech®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.

Tout le savoir-faire et le sens de la pédagogie VTech® sont mis au service de l'enfant pour le familiariser avec les nouvelles technologies.

Chez VTech®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

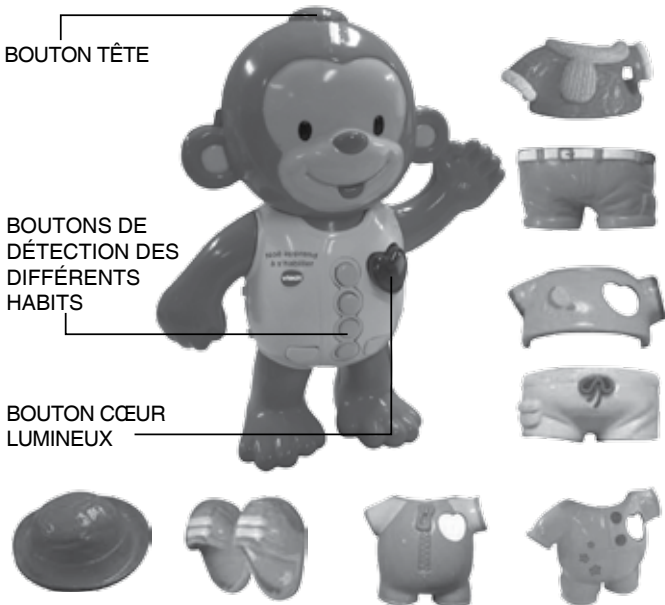
Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Noé apprend à s'habiller** de **VTech®**.
Félicitations !

Noé est un adorable petit singe que votre enfant prend plaisir à habiller. À l'aide des 8 accessoires, il découvre le nom de chaque habit, leur couleur dominante et ceux à vêtir lorsque Noé a chaud ou froid. 13 mélodies et 2 chansons rythment le jeu !

Comme c'est rigolo d'assembler les différents habits de Noé !



CONTENU DE LA BOÎTE

1. Noé apprend à s'habiller de VTech® composé de :

	Un singe
	Un manteau rouge
	Un jean bleu
	Un T-shirt vert
	Un short jaune
	Un pyjama jaune

	Un maillot de bain bleu
	Une paire de chaussures vertes
	Un chapeau rouge
	Un sac de rangement

2. Un manuel d'utilisation

3. Un bon de garantie

ATTENTION ! Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

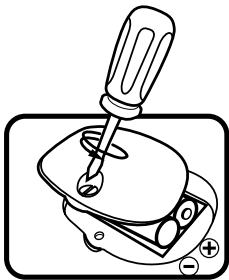
Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

WARNING! All packing materials, such as tape, plastic sheets, wire ties, and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé à l'intérieur de **Noé apprend à s'habiller** à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer 2 piles LR03/AAA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Utiliser des piles alcalines neuves pour des performances maximales.
- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.

- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé. 
- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs. 
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005. 
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

2. POUR COMMENCER À JOUER...

2.1. MARCHÉ/ARRÊT

Pour mettre en marche **Noé apprend à s'habiller**, déplacer le curseur **Marche/Arrêt** sur la position . Pour l'éteindre, déplacer le curseur **Marche/Arrêt** sur la position .



2.2. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **Noé apprend à s'habiller** invite Bébé à jouer. Si Bébé ne manipule toujours aucun bouton, **Noé apprend à s'habiller** s'éteint automatiquement. Pour le réactiver, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton.

3. ACTIVITÉS

Lorsque Bébé joue avec **Noé apprend à s'habiller**, les lumières clignotent au rythme du son.

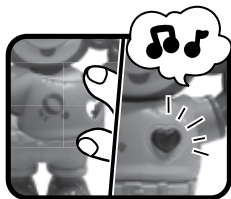
1. Mettre en marche **Noé apprend à s'habiller** en déplaçant le curseur **Marche/Arrêt** sur la position . Bébé entend une chanson et une phrase qui l'invite à jouer.



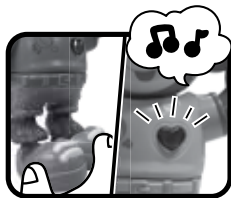
2. Appuyer sur le cœur avant que Noé ne soit habillé pour découvrir alternativement le vêtement qu'il souhaite vêtir, une chanson et une mélodie.



3. Habiller le singe à l'aide des différents habits pour découvrir leur nom, leur couleur dominante et déclencher des phrases qui inviteront Bébé à enfiler d'autres vêtements.



4. Lorsque les habits sont correctement assortis, appuyer sur le cœur ou remettre l'un des vêtements pour entendre les chansons, des phrases amusantes, des sons rigolos et de courtes mélodies.



5. Si les vêtements ne sont pas correctement assortis, appuyer sur le cœur pour entendre une nouvelle question.



4. LISTE DES MÉLODIES

1. *Fais dodo, Colas*
2. *Les Petits Poissons*
3. *Enroulez le fil*
4. *Tous les animaux du monde*
5. *Bon voyage, monsieur Dumollet*
6. *French Cancan*
7. *Passe, passe, passera*
8. *Coccinelle demoiselle*
9. *Un éléphant qui se balançait*
10. *Rock'n roll des gallinacés*
11. *Il était un petit homme*
12. *Tes oreilles tombent-elles ?*
13. *Alouette, gentille alouette*

5. PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 :

« Petit singe, petit singe, habille-toi, habille-toi !

Parfois, il fait chaud, parfois, il fait froid ! Change-toi, change-toi ! »

Chanson 2 :

Partie 1 : « Pyjama, pyjama, je suis habillé ! »

Partie 2 : « Maillot d'bain, maillot d'bain, je suis habillé ! »

Partie 3 : « Mon T-shirt, mon T-shirt, je suis habillé ! »

Partie 4 : « Mon p'tit short, mon p'tit short, je suis habillé ! »

Partie 5 : « Mon manteau, mon manteau, je suis habillé ! »

Partie 6 : « Mon beau jean, mon beau jean, je suis habillé ! »

Partie 7 : « Mon T-shirt et mon short, je suis habillé ! »

Partie 8 : « Mon manteau et mon jean, je suis habillé ! »

6. ENTRETIEN

- **Noé apprend à s'habiller** est lavable uniquement en surface.
- Pour nettoyer **Noé apprend à s'habiller**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de **Noé apprend à s'habiller** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Noé apprend à s'habiller** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.
- Le sac en tissu est lavable en machine :



7. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaitez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé derrière, sous le produit ou dans le compartiment à piles).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTech
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 €/min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

